


## NAVY MOVES

**NOMBRE CLAVE DE LA MISIÓN:** OPERACION CEFALOPODO.  
**MENSAJE DIRIGIDO AL COMANDO N.º 78744003HZ.**

Este mensaje es TOP SECRET. Cualquier mínimo descuido pondría en peligro la seguridad de la misión.

**MISIÓN:** Localización y destrucción total del submarino nuclear U-5544, equipado con RADER-HOMING TORPED.

### DESCRIPCIÓN DEL TERRENO: 1.ª PARTE.

Se advierte al comando de las previsibles zonas de la misión. 

- **ZONA 1:** en la superficie del océano.

OBJETIVO: Encontrar zona idónea para la inmersión.

ENEMIGOS Y PELIGROS: estas aguas están infectadas de minas USSEX-12 con detonador por contacto y 2,3Kg de explosivo sólido.

Pilotarás un SUZUKI Aquatic GPX de 6 velocidades con motor DOHC bicilíndrico de 4 tiempos.

- **ZONA 2:** Inmersión a poca profundidad.

OBJETIVO: Localiza la entrada de la base enemiga.

ENEMIGOS Y PELIGROS: Elude el contacto con los tiburones tigre, muy agresivos y peligrosos.

- **ZONA 3:** En el batiscafo.

OBJETIVO: Penetrar en el submarino nuclear.

ENEMIGOS Y PELIGROS: Cefalópodos de hasta 20m que habitan ocultos en grutas y morena gigante, inmune a los misiles que pesa entre 1000 - 1200Kg.

**ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO:** Se le proveerá de una lancha HIGGINS tipo «PT» con motor HONDA de 890 cv, de un fusil de asalto de 4,14Kg. sumergible a 400 pies y de un equipo de inmersión DINMIC-GN12.

## **CONSEJOS DEL MAYOR McWIRIL**

- 1.- Los comandos que van sobre las motos de agua son kamikazes, derribalos antes de que choquen contigo.
- 2.- Nunca toques a un tiburón.
- 3.- Alcanza a los pulpos con un misil doble: ¡El efecto se triplica!
- 4.- Para destruir a la morena alcázala en el interior de su boca.

**2.ª PARTE:** En el interior del submarino.

**OBJETIVO:** Colocar la bomba en la base del reactor y escapar con vida. Para escapar detén el submarino, súbelo a la superficie y transmite la frase clave a tu base.

**ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO:** Se proveerá al comando de un fusil de repetición con alcance de 400m con un lanzallamas FLAMMENWERFER incorporado.

### **ORDENADORES:**

Para cualquier acción usa los ordenadores del buque consiguiendo los códigos de identificación de los oficiales. Los conseguirás disparando y registrándolos.

**ORDENES:** PARA MOTOR, EMERGER, ABRIR PUERTA, TRANSMITIR, FIN.

**ENEMIGOS:** Capitán, 1.º Oficial, 1.º y 2.º Oficial de máquinas, 1.º y 2.º Oficial de transmisiones, Marine lanzallamas (puede llevar un cargador de balas y otro de gasolina), Marine (puede llevar un cargador de balas). El código del Capitán te sirve para realizar la operación que desees.

### **FIN DE LA MISION**

Cuando coloques la bomba transmite a tu base la palabra OABERBYAMD y un compañero vendrá a rescatarte.

NOTA: Muchos hombres han muerto para conseguir esta información. Usala para evitar la última guerra nuclear.

FIN DEL MENSAJE

## CONTROLES

Teclas redefinibles y compatible con Joystick. Usar interface KEMPSTON en el caso de Spectrum.

## **EQUIPO DE DISEÑO SPECTRUM, AMSTRAD, MSX Y C64**

- PROGRAMA SP, AMS Y MSX  
Ignacio Abril.
- GRAFICOS  
Jorge Azpiri.
- GRAFICOS ADICIONALES  
Javier Cubedo.
- PANTALLAS DE CARGA  
Jorge Azpiri y Deborah.
- MUSICAS  
Fernando Cubedo.
- INSTRUCCIONES  
Mc. Wiril.
- ILUSTRACION DE PORTADA  
Luis Royo.
- ILUSTRACIONES ADICIONALES  
Ricardo Machuca y Rafa Negrete.
- PRODUCCION POR  
Victor Ruiz.
- PROGRAMA C64  
Luis Mariano García.



## GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatálogo y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lee con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC, PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5  
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

## PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?  
Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

## COPYRIGHT 1988 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, RADIODIFUSIÓN, TRANSMISIÓN,  
ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACIÓN  
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.  
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### MSX-MSX 2

1. *Conecta el cable del cassette según indica el manual.*
2. *Rebobina la cinta hasta el principio.*
3. *Teclea LOAD"CAS:", R y pulsa ENTER.*
4. *Presiona PLAY en el cassette.*
5. *El programa se cargará automáticamente.*